

SCENARIO

Your country is being overrun by the marauding rebel forces of a merciless and unforgiving dictactor, General Swindells. Battle weary troops accede to the superior power of the rebels' sophisticated weaponry and it is only a matter of time before the government is overthrown. U.S.G.H.Q. have summoned you as their last remaining hope to vanquish the enemy using the ultimate flying machine; Thunder Blade, an advanced attack helicopter. An experienced veteran of many an aerial campaign, can you accomplish the seemingly impossible?

The mission details are outlined to you in various strategical stages: Skyscraper City 3. River Delta
 Mountain/Desert 4. Refinery

In each sector, you will come up against both ground and air forces, all trying to defend one of their super fortresses, which must be destroyed at all costs. Once the last stronghold has been defeated you'll deserve a good rest.

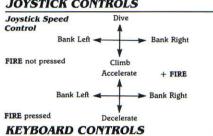
GAMEPLAY

You start the game with five reserve helicopters (two reserve helicopters for C64 version). The game is over once all of your helicopters have been destroyed or once the last stronghold has been taken. An extra helicopter is awarded on achieving a pre-defined number of points.

You engage the enemy from both vertical and horizontal viewp Thunder Blade's advanced weaponry system comprises a rapid-fire Chain Cannon, used for aerial targets such as enemy helicopters and airplanes. One quick burst is all that is needed. Straight line air-to-ground missiles take care of your land and sea enemy targets. Remember though, missiles are not suited to rapid fire, so accuracy and timing is of primary importance. They also cannot shoot at enemy aircraft, only ground craft, so remember Cannon for Air, Missiles for Ground. (Spectrum/Amstrad only). CBM users please note: both Cannon and Missiles can shoot any target

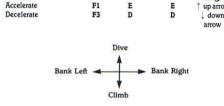
To hit your target on land or sea, position yourself in a direct line with the enemy's vehicle and press the **FIRE** button.

JOYSTICK CONTROLS



	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Joystick Speed Control	F7			F1
Keyboard Speed Control	F1			F2
Pause	SPACE	H	H	F9
Continue				F10
Music on	M			
Sound FX on	S			
Up		Q	Q	
Down		A	A	
Left		0	0	
Right		P	P	
Fire		SPACE/	SPACE/	
		SHIFT	SHIFT	

C64 Spectrum Amstrad AtariST



Keyboard Speed Control

FEUERKNOPF gedrück

Spiel fortsetzer

Sound FX an

Hoch Herunter

Links

Rechts

Note for Spectrum/Amstrad Users: Once joystick has been selected you can choose joystick speed control or keyboard speed control

Verlangs

TASTATURSTEUERUNGEN

F7

TASTE

Geschwindigkeitsteuerung mit der Tastatur

F3

Querneigung links

PUNKTWERTUNG

1. AH-6NS "Sparrow Hawk"

2. Typ-64 "Bengal Tiger"-Panzer.

6. Stufe 1 – Bewegliche Festung: SRS 78A1 "Blackbird"

7. Stufe 2 - Bewegliche Festung:

8. Stufe 3 - Festung: BA 001 "Mermaster"-Angriffskreuzer.

9. Stufe 4 - Hauptkommando - Festung.

lange genug lebten, um davon zu erzählen.

Die Festung des Hauptkommandos ist das Nervenzentrum der

Rebellen. Bei der Zerstörung dieses letzten Bollwerkes wird Ihr Land zugleich befreit. Über das Aussehen der Festung ist nicht

allzuviel bekannt, da diejenigen, die sie gesehen haben, nicht mehr

Sie erhalten gegen Ende einer jeden Stufe Bonuspunkte. Die Größe

des Bonusses hängt von der Anzahl der zerstörten Kampffahrzeug des Feindes ab. Außerdem wird ein Zeitbonus vergeben.

Die Angriffe des Feindes erfolgen auf jeder Stufe nach einem

und wann und wo Sie Ihre Waffensysteme abfeuern müssen

und einen zusätzlichen Hubschrauber zu erhalter

wissen, wohin Sie sich mit Ihrem Hubschrauber begegen müssen

Feuern Sie so weit wie möglich alle Feinde ab. um die Bonuspunkte

Nicht alle feindlichen Kampffahrzeuge feuern auch auf Sie, aber man kann nicht vorsichtig genug sein. Sieht ein Kampffahrzeug gefährlich aus oder bewegt es sich, sollten Sie es schnell zerstören.

nten Muster. Finden Sie dieses Muster heraus, und Sie

3. F-14 "Maercat"-Jäger.

4. A4U-N2 "Corsair"

5. ASH-07 "Barracuda"

'Marauder"-Truppentran

-Kampfflugzeug.

-Torpedoboot.

TIPS

Q

LEER-

TASTE

D

keitssteuerung für Joystick oder Tastatur wählen

Sinken

Anmerkung für Benutzer eines Spectrum/Schneider: Nachdem ein

Die Punkte für die Zerstörung feindlicher Kampffahrzeuge werden

schlossen wurde, können Sie die

LEER-

TASTE/

D

Beschleunigen + FEUER

F1

F9

F10

Pfeil

SCORING

Po	ints	are a	awarded	for	destroying	the	following	enemy	aircraft
1.			Sparrov		awk -	4	f		

2. Type-74 Bengal Tiger Tank. 3. F-14 Meercat Jet Fighter. 4. A4U-N2 Corsair Fighter Aircraft

5. ASH-07 Barracuda Torpedo 6. Stage 1 Mobile Fortress : SRS-78A1 Blackbird.

 Stage 2 Mobile Fortress: Marauder Troop Carrier. -Stage 3 Fortress: BA-001 naster Invasion Craft. 9. Stage 4 Command Fortress

mmand Fortress is the rebel nerve centre and by destroying this your country will be liberated. The identity is scarcely known as many who have seen it, haven't lived to tell. Bonus points are awarded at the end of each level. The bonus depends on the number of craft destroyed. A time bonus is also

In every stage the enemy attacks in patterns. By identifying these you'll know where to move, where to fire and when. Shoot all of the enemy down if you can to earn bonus points and helicopters. Not all of the enemy will shoot at you but you can't be too careful, if it moves or looks dangerous, shoot it

THUNDER BLADE SPECIFICATION Advanced attack helicopte

Performance	Maximum speed: 202 knots (at 6402 kg) Maximum cruise speed: 1/33 knots Range: 601 kilometres (internal fuel consumption Endurance maximum on internal fuel: 3hrs 12			
	mins. Vertical rate of take off: 1500 ft/min. Maximum altitude: 6,000 metres.			
Armaments	Chain cannon fire 30mm automatic 1,500 rounds. Straight line air to ground missiles (unlimited fo game) most suitable for anti tank. Pilot's seat is armour protected. Crash resistant fuel tanks. Collapsible chain gun mounting forming energy absorbing process in the event of a crash.			
Protection				
Dimensions	Main rotor 15 metres Tail rotor 2.9 metres Fuselage length 15.2 metra Overall height 3 metres			
Engines	2 U.S.G. turboshaft engines, each rated at 1,700 shp at sea level.			

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette: Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder. Follow on screen promp Disk: Type LOAD"*", 8,1 and press RETURN. Game will load and

Spectrum 48/128K, +2

Cassette: Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. 128K Use LOADER option and press ENTER. Follow screen prompts. Note game loads off side 1. Game plays off side 2. Game levels are on side 2.

Spectrum +3

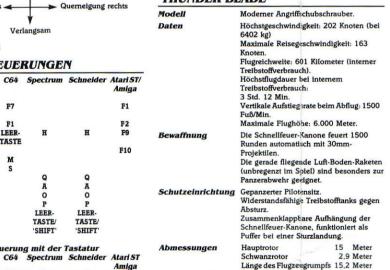
Disk: Turn on computer, insert disk and press RETURN and game will load and run automatically. Amstrad CPC

Cassette: Press CTRL and small ENTER keys. Press PLAY on the cassette recorder. Follow screen prompts.

Note game loads off side 1. Game levels are on side 2. Disk: Type RUN"DISK and press ENTER. Game will load and run Atari ST

Disk: Insert disk, turn on computer and game will load and run

BESCHREIBUNG DES THUNDER BLADE'



LADEANWEISUNGEN

Motoren

Kassette: Die RUN/STOP-Taste und die SHIFT-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen

2 U.S.G. Turoosa m. Motoren mit jeweils

1,700 shp auf Meereshöhe

Diskette: Zuerst den Computer einschalten, Diskette: Zuerst den Computer einschalten, dann die Diskette einschieben, und nach Eintippen von LOAD**",8,1 die RETURN-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen

Spectrum 48/128K, +2

Kassette: LOAD*** eintippen und die ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. 128K-Benutzer: Die LOADER-Option benutzen und die ENTER-Taste drücken, dann ben Bildschirmanweisungen folgen.

Beachten Sie: Das Spiel wird von Seite 1 geladen und von Seite 2 gespielt. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

Spectrum +3

Diskette: Den Computer anschalten, die Diskette einschieben und RETURN drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Schneider CPC

Kassette: Die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Schließlich den Bildschirmansweisungen folgen

Das Spiel wird von Seite 1 geladen. Die Levels befinden sich auf Diskette: RUN"DISK eintippen und die ENTER-Taste drücken.

Atari ST

Diskette: Diskette einschieben und den Computer einschalten Das Spiel lädt und läuft automatisch.

CBM Amiga

Diskette: Den Computer anschalten, denn die Diskette einschieben. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

ANERKENNUNGEN

Das Spiel lädt und läuft automatisch.

'Thunder Blade'-Techniker: Charles Cecil Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Schneider) Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Dieses Spiel wurde hergestellt in Lizenz von Sega Enterprises Ltd., Japan. THUNDER BLADE $^{\mathrm{IM}}$ und SEGA $^{\mathrm{S}}$ (oder SEGA $^{\mathrm{IM}}$) sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham

B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Alle Rechte vorbehalten. Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung. Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Weiterverkaufsystem, welcher Art auch immer, sind strengstens

CBM Amiga

mputer. Insert disk and game will load and run Disk: Turn on co

CREDITS

Thunder Blade Technicians:

Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)

Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and THUNDER BLADE™ and SEGA® (or SEGA™) are trademarks of Sega Enterprises Ltd. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6

Tel: 021 356 3388. All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Votre pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un dictateur impitoyable, le Général Swindelis. Les troupes, épuisées par le combat, reconnaissent la supériorité et la sophistication de l'armement des rebeiles et le renversement du gouvernement n'est qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir de vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volante, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de pointe. Vous êtes un vêtéran ayant beaucoup d'expérience dans les campagnes aériennes; pouvez-vous accomplir ce qui paraît

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes

- Skyscraper City
 Montagne/Désert
- Delta de Rivière
 Rafinerie
- Dans chaque secteur, vous afronterez les forces terrestres et aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs super forteresses que vous devez détruire à n'importe quel prix. Une fois la dernière forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité

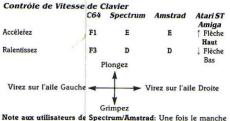
Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve (deux pour la version C64). Le jeu se termine une fois tous vos hélicoptères détruits ou lorsque la dernière forteresse aura été prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès que vous atteignez un certain nombre de points

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux e horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme les hélicoptères ennemis et les avions. Une seule rafale rapide suffira. Les missiles air-sol à ligne droite s'occuperont de vos cibles terrestres et navales. Souvenez-vous, cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne peuvant pas tirer sur les appareils ennemis, seulement sur les appareils au sol. En résumé: Canon pour Air, Missiles pour Sol. Utilisateurs de CBM 64: veuillez notre que les matrailleuses et les Missiles peuvent tous les deux tirer sur n'importe quel but. Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec le véhicule de l'ennemi et appuyez sur le bouton FEU.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI



COMMANDES DE CLAVIER					
	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST	
Contrôle de Vitesse de				3	
Manche à balai	F7			F1	
Commandes de Vitesse	1,270				
le Clavier	F1			F2	
ause	ESPACE	H	н	F9	
Continuez				F10	
Music en Fonction	M				
on FX en Fonction	S				
laut		Q	Q		
Bas		A	A		
Sauche		0	0		
Proite		P	P		
eu		ESPACE/	ESPACE/		



Note aux utilisateurs de Spectrur n/Amstrad: Une fois le manche à balai sélectionné, vous pouvez choisir contrôle de vitesse de manche à balai ou contrôle de vitesse de clavier.

LE MARQUE

Les points sont décernés pour la destruction des vaisseaux ennemis

1. Hélicoptère d'Attaque Sparrow Hawk AH-6NS.

 Char Tigre du Bengal de Type-74 3. Jet de Combat F-14 Meercat.

4. Appareil de Combat A4U-N2 Corsair.

Croiseur Lance-Torpiles

ASH-07 Barracuda

Forteresse Mobile Euroe i: Blackbird SRS-78A1 Forteresse Mobile Etape 2:

Transport de Troupes Marauder 8. Forteresse Etape 3 Appareil d'invasion BA-001 Mermaste

9. Etape 4: Forteresse de Commande La forteresse de Commande est le centre nerveux de l'ennemi et.

en la détruisant, vous libérerez votre pays. Son identité n'est presque pas connue car la plupa t de ceux qui l'ont vue sont morts avant de pouvoir en parler aux autres.

Des points supplémentaires sont attribués à la fin de chaque niveau. Le bonus dépend du nombre d'appareils détruits. Une prime sur le temps est également décernée

CONSEILS

Armement

Dans tous les niveaux, l'ennemi attaque en formations. En identifiant ces formations, yous saurez où aller et où et quand faire feu. Abattez tous les ennemis si vous pouvez et vous gagnerez des onus et des hélicoptères.

Certains ennemis ne vous tireront pas dessus mais vous ne pouvez pas vous permettre de prindre des risques; s'il bouge ou s'il semble menacant, abattez-le!

SPECIFICATIONS DE THUNDER BLADE

Statut Hélicopière d'Attaque Avancé Performance Vitesse Maximum: 202 nœuds (à 6402 kg). Vitesse de Croisière Maximum: 163 nœuds. Portée: 601 kilomètres (consommation de carburant interne). Enduraçe Maximum avec carburant interne: 3 hrs

12 min Taux Vertical de Décollage: 6.000 mêtres. Canon è Feu Rapide 30mm automatique 1.500

Missiles air-sol à ligne droite (illimités pour le jeu), efficaces surtout contre les chars Protection Le siège du pilote est blindé. Les réservoirs de carburant sont protégés contre

les chocs.

Monture de canon pliante formant un processus d'absorbtion d'énergie en cas d'accident Dimensions Rotor Principal 15 mètres Rotor de Queue 2.9 mètres Longueur de fuselage Hauteur d'Esemble 3 mètres

2 moteurs turbo ayant chacun un taux de 1.700 shp au niveau de la mer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette: Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même

temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes Suivez les incitations sur l'écran Disquette: Tapez LOAD"*", 8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu

se chargera et se déroulera au Suivez les incitations sur l'écran Spectrum 48/128K,+2

Cassette: Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur

2. Carro Tipo 74 Tigre del Bengala.

3. Caccia a reazione F-14 Meercat.

4. Caccia A4U-N2 Cersair.

5. Cacciatorpediniera ASH-07

6. Fortezza Mobile Fase 1:

Fortezza Mobile Fase 2:

8. Fortezza Fase 3: Mezzo da sbarco BA-001 Merma

9. Fortezza Comando Fase 4.

mai tornati indietro a raccontarlo.

Trasporto Truppe Marauder



CBM Amiga

Dischetto: Accendere il computer. Inserire il dischetto e il gioco si carica e gira aut

Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Tutti i diritti riservati. Il programma è esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualsiasi schema di scambio o riacquisto e

SUGGERIMENTI In ogni fase, il nemico attacca in formazioni. Identificandole, saprai dove muoverti, dove sparare e quando. Per guadagnare punti premio ed elicotteri, abbatti tutti i nemici che puoi. Non tutti i nemici ti spareranno addosso, ma tu non puoi fidarti. Qualunque cosa si muova e appaia pericolosa, spara

La Fortezza Comando è il centro nevralgico dei ribelli e

distruggendola, il tuo paese verrà liberato. La sua identita, non è ben conosciuta, dato che quelli che l'hanno vista non so

Alla fine di ogni livello vengono assegnati punti premio. Il premio

dipende dal numero dei mezzi nemici distrutti. Viene, inoltre,

SPECIFICHE DEL THUNDER BLADE

Tipo	Elicottero avanzato d'attacco
Prestazioni	Velocità Max: 202 nodi (con peso di 6402 kgi Velocità di Crociera: 163 nodi. Autonomia: 601 km (consumo carburante interr Max durata con carburante interno: 3 ore, 12r Ascesa verticale: 1500 pied/min. Max Altitudine: 6000 metri.

Armamento Cannone a ripetizione da 30mm con tiro rapido automatico di 1500 colpi Missili aria-terra (illimitati) ideali per colpire i carri

Il sedile del pilota è corazzato. Protezione Serbatoi a prova d'urto. Supporto cannone pieghevole che funziona da ammortizzatore in caso di caduta. 15 metri Dimensioni Rotore principale Rotore di coda 2.9 metri Lunghezza fusoliera 15,2 metri Altezza complessiva 3 metri

ciascuno (al livello del mare)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta: Premere contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP.

Motori

Premere PLAY sul registratore. Segui le indicazioni sullo sche Dischetto: Battere LOAD"*".8.1 e premere RETURN. Il gioco si Spectrum 48/128K, +2

2 motori turboalbero U.S.G. da 1700 cavalli

Cassetta: Battere LOAD"" e premere ENTER. Premere PLAY sui registratore. 128K: Usare l'opzione LOADER (CARICATORE) e

premere ENTER. Seguire le indicazioni sullo schermo. vertenza: Il giocho si carica dal Lato 1 e viene esequito dal Lato 2. I livelli si trovano sul Lato 2.

Spectrum +3 Dischetto: Accendere il computer, inserire il dischetto e premere RETURN. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Amstrad CPC

Cassetta: Premere CTRL ed ENTER piccolo. Premere PLAY sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo Il gioco si carica dal Lato 1. I livelli si trovano sul Lato 2.

TITOLI

Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd., Giappone, e THUNDER BLADE™ e SEGA® (o SEGA™) sono marchi

comunque effettuati, qualora sprovvisti di autorizzazione, sono

SCENARIO Il tuo paese sta per essere sopraffatto dalle forze ribelli di un dittatore spietato e implacabile, il Generale Swindells. Le truppe

stanche, stanno cedendo alla superiore potenza delle sofistica armi dei ribelli, ed è solo questione di tempo prima che lo stesso governo venga fatto cadere. U.S.G.H.Q. ti ha convocato come l'ultima speranza rimasta di battere il nemico per mezzo del velivolo definitivo: Thunder Blade, un avanzatissimo elicottero d'assalto. Tu sei un veterano esperto di molte campagne, potrai scire a fare l'impossibile?

THUNDER BLADE™

I particolari della missione ti vengono dati in varie fasi strategiche 1. Città dei Grattacieli

Delta del Fium

4. Raffineria In ogni settore te la devi vedere contro forze aeree e terrestri, tutte

a difesa delle loro superfortezze che devono essere distrutte a tutti i costi. Una volta eliminata l'ultima roccaforte, ti sei meritato un

Inizi a giocare con cinque elicotteri di riserva (due nella versione C64). Il gioco finisce quando tutti gli elicotteri sono stati distrutti oppure quando l'ultima roccaforte è caduta. Quando hai fatto un certo numero di tunti, ti viene assegnato un altro elicottero. Il nemico lo attacchi sia in verticale che in orizzontale. Il sistema vanzato d'arma del Thunder Blade comprende un Cannone a

Ripetizionel da usare su bersagli aerei, quali elicotteri ed aeroplani nemici. Tutto quello che occorre fare è una scarica rapida. I missili aria terra sono dedicati ai bersagli navali e terrestri. Ricorda però, che i missili non sono utilizzabili a fuoco rapido, per cui ci ogliono accuratezza e sincronizzazione. Inoltre, non possono olpire altri aerei, ma solo mezzi terrestri, quindi ric Cannone per bersagli aerei, i Missili per quelli terrestri. CBM-Canoni e Missili perssono sparare a qualsiasi bersaglio. Per colpire i bersagli a terra o sul mare, posizionat



Accelera + FUOCO

Con FUOCO prem CONTROLLI TASTIERA

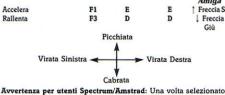
Virata sinistra

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Velocità Joystick	F7			F1
Velocità Tastiera	F1			F2
Pausa	BARRA	H	H	F9
Continua				F10
Musica accesa	M			
Effetti sonori acc.	S			
Su		Q	Q	
Giù		A	A	
Sinistra		0	0	
Destra		P	P	
Fuoco		BARRA/ SHIFT	BARRA/ SHIFT	

Controllo velocità Tastiera C64 Spectrum Amstrad

1. Elicottero d'Attaco AH-6NS

Sparrow Hawk



il joystick, si può scegliere il controllo velocità joystick o tastiera. **PUNTEGGIO** I punti sono assegnati quando vengono distrutti i seguenti mezzi

Atari ST

Dischetto: Battere RUN'DISK e premere ENTER. Il gioco si carica

Dischetto: Inserire il dischetto, accendere il computer e il gioco si carica e gira automaticamente.

Disquette: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera

Amstrad CPC

Atari ST

Spectrum +3

2. Le jeu se stabilise sur la face 2.

Cassette: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les indications d'écran Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se stabilise sur la face 2. Disquette: Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se

PLAY sur l'enregistreur à cassettes. 128K: Utilisez l'option LOADER et appuyez sur ENTER. Suivez les indications d'écran.

Notez: Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se déroule sur la face

Disquette: Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le je se chargera et se déroulera automatiquemen CBM Amiga Disquette: Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le

jeu se chargera et se déroulera automatiquement GENERIQUE

Techniciens de Thunder Blade: Charles Cecil Tiertex (Atari ST/Amiga/Spectrum/Amstrad) Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon et THUNDER BLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6

7AX. Tel: 021 356 3388. Tous droits réservés. Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achai et sous toute forme, strictement interdits

THUNDER BLADE™

SZENARIO

Ihr Land wird von den plündernden Rebellentruppen des gnadenlosen und unversöhnlichen Diktators General Swindells überrannt. Die regulären Truppen sind kampfmüde und ergeben sich der überlegenen Feuerkraft der feindlichen Waffensysteme. Es ist nur einen Frage der Zeit, wann die Regierung gestürzt wird. U.S.G.H.Q. hat Sie als die letzte Hoffnung aufgeboten und stellt Ihnen das allemeuste Fluggerät für die Überwältigung des Feindes zur Verfügung - Thunder Blade, einen hochmoden Kampfhubschrauber. Gelingt Ihnen als ein erfahrener Veteran, der an vielen Luftschlachten teilgenommen hat, das scheinbar Unmögliche? Die Operationsgebiete Ihrer Mission sind in verschiedene

1. Skyscraper City 3. Flußdelta 2. Berge/Wüste 4. Raffineri

strategische Abschnitte unterteilt:

In allen Abschnitten treten Sie sowohl gegen Bodentruppen als uch gegen Luftstreitkräfte an. Diese verteidigen alle ein Hauptrestung, die Sie um jeden Preis zerstören müssen. Gelingt Ihnen die Zerstörung der letzten Festung, haben Sie eine länger

DAS SPIEL Sie starten das Spiel mit fünf Hubschraubern in Reserve (zwei

Reserve-Hubschrauber in der C64-Version). Das Spiel endet, wenn alle Ihre Hubschrauber zerstört wurden oder wenn Sie die letzte Festung eingenommen haben. Man erhält einen extra Hubschrauber, sobald man eine festgesetzte Punktzahl erreicht hat. Sie treffen sowohl aus der Vertikalen als auch aus der Horizontalen auf die Feinde. Die hochmodernen Waffensysteme des Thunder Blade bestehen aus einer Schnellfeuer-Kanone für Luftziele wie einem feindlichen Hubschrauber oder einem Kampfflugzeug. Ein kurzes Streufeuer reicht. Desweiteren gibt es gradlinig fliegende

Luft-Boden-Raketen, die für die feindlichen Boden- und

ist also für die Luft und die Raketen sind für den Boo

Für die CBM Gebraucher: Deide Waffen Können auf jedes ziel Begeben Sie sich auf eine gerade Linie mit dem feindlichen Ziel, peilen Sie ein feindliches Kampffahrzeug auf dem Boden oder zu Wasser an und drücken Sie **FEUER**.

Sinken

Querneigung rechts

Wasserziele gedacht sind. Bedenken Sie, daß die Raketen nicht fürs schnelle Feuern geeignet sind und daß es dabei hauptsächlich auf Zielgenauigkeit und Timing ankommt. Außerdem können Sie mit

den Raketen nicht auf Luftziele feuern, nur Bodenziele. Die Kanon-

JOYSTICKSTEUERUNGEN Geschwindigkeitssteuerung mit dem Joystick

Steigen

Tecnici del Thunder Blade: Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)

di fabbrica della Sega Enterprises Ltd.